任天堂 ファミリーコンピュータ™

ディープダンジョンIII 勇士への旅

SQF-UT



取扱説明書

このたびは、ファミリーコンピュータゲームカセット「ディープダンジョン3　勇士への旅」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。あなたの勇剣士への旅の手引きとして、ぜひこの取扱説明書をよくお読みください。

〈メモリバックアップ機能付カセット取扱注意〉

このカセット内部には、メモリバックアップ機能がついています。ゲーム途中でセーブした内容を保存したまま中断する場合は、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチをOFFにするようご注意ください。なお、下記の注意をお守りください。

■ファミコン本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。

■むやみに電源スイッチをON・OFFしないでください。

■精密機器ですので、極端な温度条件下の使用、保管、強いショックを避けてください。

■端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。

※以上の注意を守られませんと、セーブした内容が消えたり、プログラムが破壊されるおそれがあります。

もくじ

★ものがたり

見えざる力に導かれ、今、新

1.旅立ち

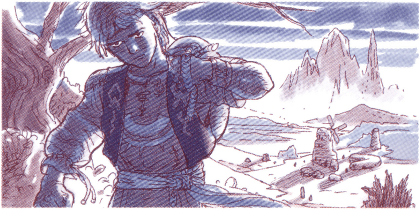
とある小さな村に、一人の少年がいた。幼い頃から勇剣士ラルの伝説を聞いて育った彼には、

「いつか立派な勇剣士になる！」

という大きな夢があった。

——そして数年後、たくましい若者に成長した彼は、勇剣士を夢見てこの村を後にしたのであった。

旅立って数日後、彼は都市国家ディリージュにたどり着き、一夜の宿を取るべくヒューマの街に立ち寄った。今にして思えば、彼がヒューマの街に立ち寄ったのも、偶然ではなかったのかも知れない。



たなる勇剣士の伝説が……



2.異変

彼は床につくと、すぐに深い眠りについてしまった。その夜、ディリージュは、突然の嵐にみまわれた。上空には無気味な雲が立ち込め、激しい雷鳴が轟き、ヒューマの街の人々は、窓を打つ激しい雨に、ただ肩を寄せ合って夜明けを待つのみだった。

翌朝、彼は人々のざわめきで目を覚ました。窓から様子をうかがうと、そこには昨日とはうって変わった街があった。宿を出て外を見渡すと、昨日まで見えたはずの隣の街は姿を消し、かわりにとてつもなく高い壁がそびえ立っていたのだった。どこからともなく現われた壁によって、街は完全に囲まれ、孤立状態となってしまったのである。

3.畏怖

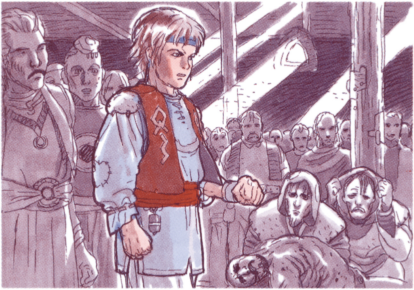
人々が呆然とする中、突然叫び声が響いた。街の北側に地下への入口があり、そこから傷だらけの男が這い出て来たのだった。

「この下は、化け物どもでいっぱいだ！　一緒に行った仲間達は、皆殺された。私ももう駄目だ。誰かこの街を、この国を救ってくれ……」

と言い残すと、男は息絶えてしまった。

街の長の話によると、この入口は「遠い昔、遺跡発掘のために、人工的に地下街を造った。これはそこへ通じている階段なのだ」、ということだった。この階段だけが、ヒューマの街と外界をつなぐ唯一の開かれた道だったのだが……。





4.決意

人々の間に不穏な空気が流れた。

「このままでは、この国も私達も滅びてしまう。」

「誰かこの街を救う者はいないのか!?」

「勇気ある若者はいないのか!?」

囁きはざわめきとなり、そして人々の祈りを込めた叫びとなった。

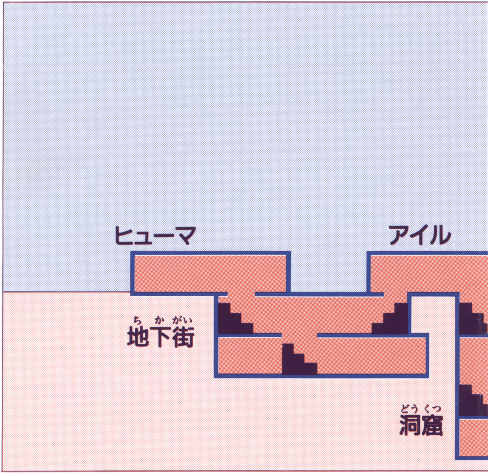
「私が行きましょう!」

その声は、よどんだ暗闇の中に、一筋の光を投げ込んだ。そこに名乗りを上げた者、それが彼、旅の若者だった。

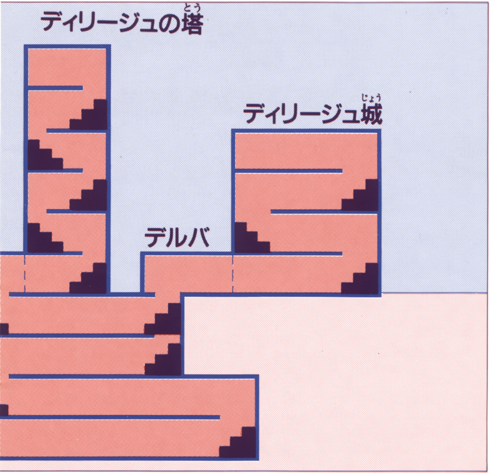
——そして、この物語は始まる。

★都市国家ディリージュ概要

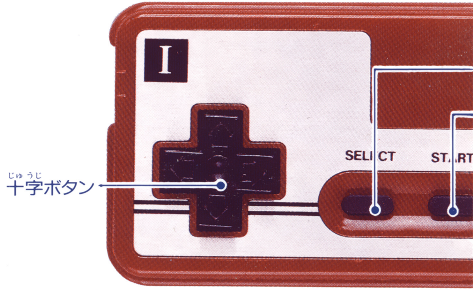
ディリージュは、国王シャルマンⅣ世により、統治される3つの街（ヒューマ、アイル、デルバ）から成る、小さいながらも豊かな都市国家である。古代の遺跡も、国の各地に点在し、特にヒューマとアイルを結ぶ地下街と、アイルにそびえ立つ塔は、その代表的なものである。国王の城はデルバ



の南方に位置している。現在、3つの街は正体不明の壁により分断され、下図に示されている以外の移動は不可能となっている。なお、街の人々の話によると、アイルとデルバの間にもいくつかの家があったはずだ、ということだが……。

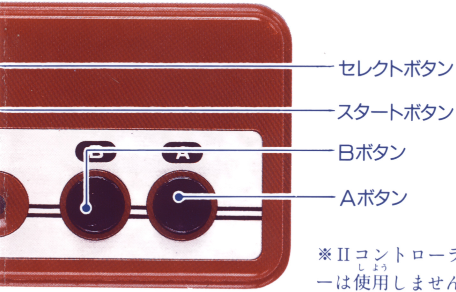


★コントローラーの操作方法



それぞれの場所におけるコントローラーの操作は下表
※メッセージの後に⇩が出ている場合は、どのボタン

	十字ボタン	セレクトボタン
ゲーム スタート時	コマンドの選択	←
店の中	コマンドの選択	使用しません
3D画面	パーティの移動 コマンドの選択	使用しません
戦闘画面	コマンドの選択	使用しません
レベルアップ時	能力選択	使用しません



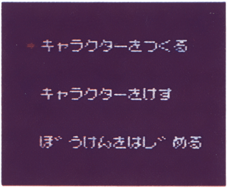
※IIコントローラーは使用しません

のとおりです。
を押しても先に進みます。

スタートボタン	Aボタン	Bボタン
コマンドの決定	名前の入力	名前のキャンセル（1つ前へ戻る）
←	コマンドの決定	コマンドキャンセル（1つ前のコマンドへ）
←	コマンドの決定 扉を開ける	コマンドウインドウ表示 コマンドキャンセル
←	コマンドの決定	コマンドキャンセル
決定	ポイント入力	ポイント削除（入力したものを）

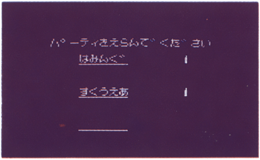
★登録

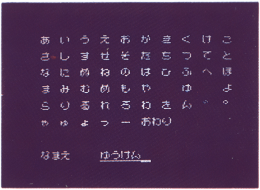
タイトル画面が出たあとにスタートボタンを押すと、セレクト画面に切り換ります。セレクトボタンでコマンドを選んで、スタートボタンを押します。



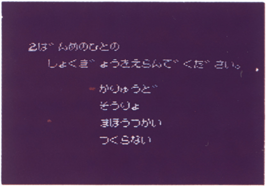
1.キャラクターをつくる

パーティーを作る場合に使います。右の登録画面が出たら、セレクトボタンであいているスペースに矢印を合わせ、スタートボタンを押します。すると五十音が表示されますので五文字以内の名前を

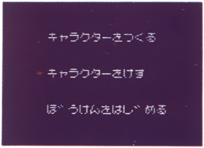




十字ボタンで選び、Aボタンで決定、入力します。間違えた場合はBボタンを押して、ひとつ前に戻したのちに、もう一度入力し直して下さい。入力が終了し矢印を「おわり」に合わせてAボタンを押すと、上の画面になります。パーティーの仲間を作る場合は「かりゅうど」、「そうりょ」、「まほうつかい」の中から職業を選び、スタートボタンを押します。仲間を作らない場合は「つくらない」を選びます。職業が決まると再び五十音が表示されますので、主人公と同様に名前を決定して下さい。仲間は最大3人まで作ることができます。パーティーは最大3組まで登録が可能です。



2.キャラクターをけす

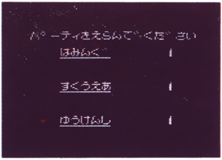


登録したパーティーを消す場合に使います。消したいパーティー

をセレクトボタンで選び、スタートボタンを押すと、そのパーティーは消え、新しいパーティーを登録できます。(パーティーを消さずにコマンド画面に戻る場合はBボタンを押します。)

3.ぼうけんをはじめる

ゲームを始める場合に使います。スタートボタンを押すといままで登録したパーティーの名前と現在のLEVELが表示されます。冒険を始めるパーティーにセレクトボタンで矢印を合わせて、スタートボタンを押せば、いよいよゲーム開始です。始めての場合はヒューマの街の宿屋から。前回ゲームをしてセーブした場合は、最後にセーブをした宿屋から始まります。



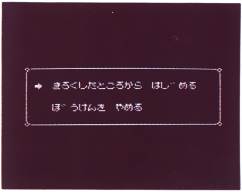
※セーブについて

カセット内部には、メモリバックアップ機能がついています。セーブをしておけば電源を切っても、ゲーム再開時にセーブをした宿屋からゲームが始まります。セーブ後ゲームをやめる場合は、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。そうしませんと、セーブしたデータが破壊されるおそれがあります。

こんな場合はゲームオーバー

ゲーム中、主人公が死んだり、戦いで全員がマヒするとゲームオーバーになります。ゲームを続ける場合は、「きろくしたところからはじめる」を選び、スタートボタンを押せば、最後にセーブした宿屋からゲームが始まります。

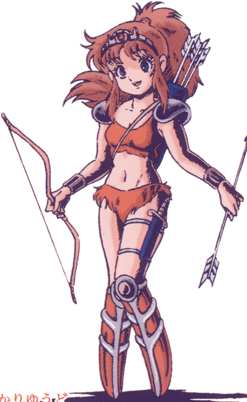
ゲームを終了する場合は「ぼうけんをやめる」を選び、リセットスイッチを押しながら、電源を切ってください。

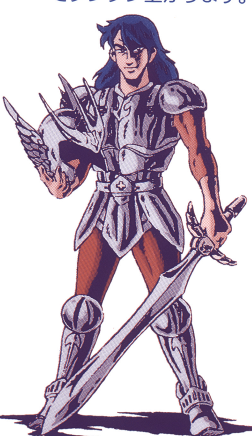


★キャラクター紹介

主人公(剣士)

剣の達人です。魔法は使えませんが、飛び道具以外のほとんどの武器を使いこなします。体力も経験を積むにしたがってグングン上がります。



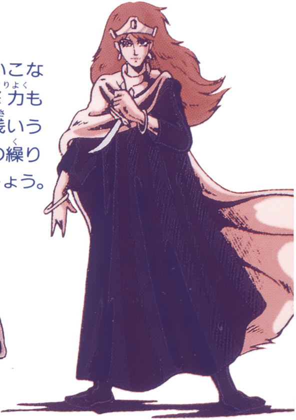


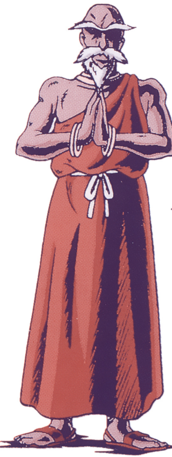
狩人

飛び道具の扱いにかけてはピカイチ。離れた敵でも、狙った的ははずしません。経験を積むにしたがって、呪文もいくつか覚えることができます。

僧侶

生命の魔法を使いこなせます。比較的攻撃力もあるので、経験が浅いうちは、攻撃と呪文の繰り返し戦術が有効でしょう。



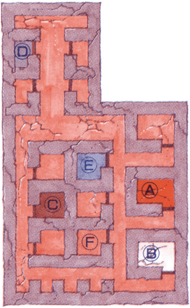


魔法使い

戦闘能力は低く、体力も少いのですが、経験を積むにしたがって覚えていく魔法は、多くの敵との戦いで、非常に力を発揮することでしょう。

★ヒューマの街

あなたのパーティーの旅の始まりは、ヒューマの街の宿屋から。といっても今のあなた達は、なんの武器も防具も身につけていません。まずは、この街で旅のしたくを整えましょう。最初の所持金は100ゴールドです。ヒューマの街は図のような配置になっています。

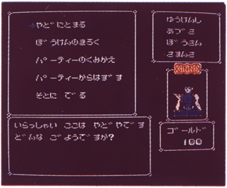


Ⓐ宿屋



①やどにとまる

全員のHPとMPを満タンにします。コマンドを選ぶと宿代が表示され、「はい」か「いいえ」を選択、決定します。



②ぼうけんのきろく

あなたのパーティーの現在の状態をセーブします。セーブは3つの街の宿屋でのみ可能です。お

金はかかりませんので、アイテムを手に入れた場合やレベルが上がったときは、こまめに宿屋に戻って「ぼうけんのきろく」をしましょう。右下のウインドウで「はい」か「いいえ」を選択、決定します。パーティーが全滅した場合や、電源を切ってから再度ゲームを開始するときは、最後にセーブした状態から始まります。

③パーティーのくみかえ

主人公以外のパーティーの順序を組み換えます。(主人公は先頭からはずせません)。コマンドを選ぶと「2ばんめは?」と聞いてきますので、右上のウインドウに表示されているキャラクターの中から選択、決定します。同様に「3ばんめ」を決定すると、4人の新しい順序がメインウインドウに表示されます。よければ「はい」を選んでください。「いいえ」を選ぶと、パーティーの順序は以前の状態のままで、コマンド画面に戻ります。最初のうちは、すべての仲間に満足いく防具を身につけさせられないでしょうから、防御力が低いキャラクターはパーティーのうしろにつけたほうがいいでしょう。

④パーティーからはずす

パーティーからキャラクターをはずします。コ

マンドを選ぶとどのキャラクターをはずすのか聞いてきますので、選択、決定します。ここで、再度確認のメッセージが出たあとに「はい」を選ぶと、選んだキャラクターがはずされます。一度パーティーからはずしたキャラクターは、2度とパーティーに加えられませんので、注意してください。

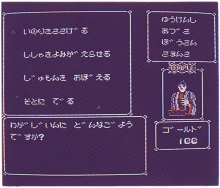
⑤そとにでる

店から出ます。用事が済んだらこのコマンドを使います。コマンド決定後は、どのボタンを押しても店の外に出ることができます。　このコマンドはすべての店に共通です。

Ⓑ寺院 TEMPLE

①いのりをささげる

神に祈りをささげます。寺院の司教も、あなたの旅が無事に終るように祈ってくれるでしょう。



②ししゃをよみがえらせる

死んだ仲間を復活させます。コマンドを選ぶと

誰を復活させるのか聞いてきますので、キャラクターを選びます。復活した仲間はHPがほとんどありません。再度旅立つ前に、必ず宿屋に泊まってHPを回復させましょう。

③じゅもんをおぼえる

狩人と僧侶が呪文を覚えます。誰が覚えるのかを聞いてきますので、選択、決定すると、そのキャラクターが現在覚えられる呪文が表示されます。呪文の右に表示されている数字は、呪文を覚えるのに必要な金額です。呪文はレベルが上がるにつれ、覚えられるものが増えます。なお、どの街の寺院でも覚えられる呪文は同じです。

Ⓒ修業場

①じゅもんをおぼえる



魔法使いのみが呪文を覚えられます。レベルが低いと覚えられる呪文にも限りがありますが、レベルが上がるにつれ多くの呪文が覚えられます。どの街の修業場でも、覚えられる呪文は同じです。

Ⓓ道具屋 SHOP

①かいにきた

道具を買います。必要な道具を選択、決定します。



②うりにきた

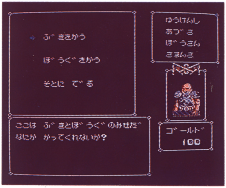
持ちものを売ります。コマンドを選ぶと、誰の持ちものを売るのかを聞いてきますので、選択、決定します。すると、選んだキャラクターの現在持っているものが表示されますので、選択、決定してください。品物の買い取り値が表示されますので「はい」を選べば売ることができます。なお、装備している武器、防具は売ることができません。

Ⓔ武器屋

①ぶきをかう

武器を買います。必要な武器を選択、決定します。すると、誰が持つかを聞いてきますので、キャラクターの選択、決定をします。選んだキャラクターがその武器を装備できない場合は、もう1度

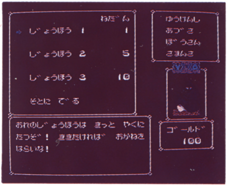
確認のメッセージが出ます。



②ぼうぐをかう

防具を買います。操作方法は武器と同様です。

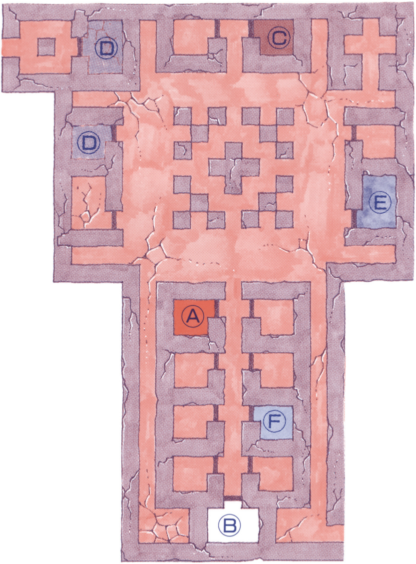
Ⓕ情報屋



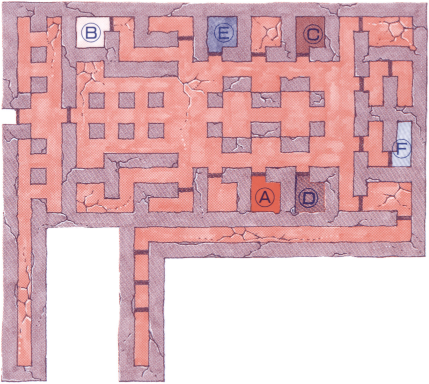
旅に必要な情報が手に入ります。聞きたい情報を選択、決定すると支払った金額にみあう情報を聞くことができます。旅に行き詰まった場合など、立ちよってみるといいでしょう。

街(まち)のマップ

アイルの街(まち)



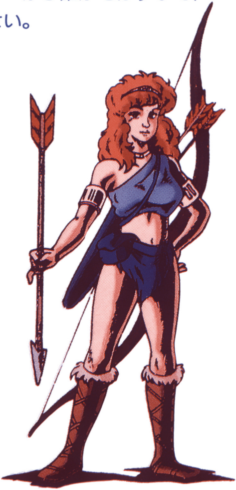
城下町デルバ



★パーティーへの途中参加

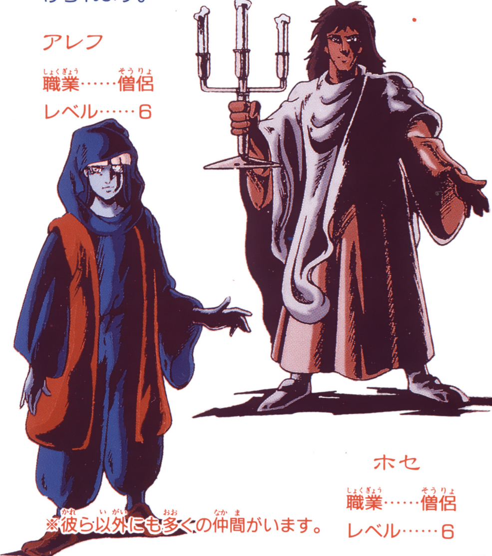
旅の途中には、あなたと戦いを共にする数多くの仲間が、各地であなたが来るのを待っています。彼らをパーティーに加える場合は、あなたのパーティーが3人以下であることが必要です。もし彼らに出会った時、パーティーが4人の場合は、近くの街へ戻り、パーティーから誰かをはずして、再度会いにいってください。

※パーティーに加えるまでは、彼らのレベルや装備は一切わかりません。いざ仲間にしても、別れた仲間の方がレベルが上だった、ということもあります。そういう場合のために、宿屋で仲間をパーティーからはずす前に「ぼうけんのきろく」を



クリス
職業……狩人
レベル……7

しておくといいでしょう。そうすれば、新しい仲間が気に入らない場合、リセットして再度ゲームを始めれば、仲間をはずす前の状態でゲームを続けられます。



アレフ

職業……僧侶

レベル……6

ホセ

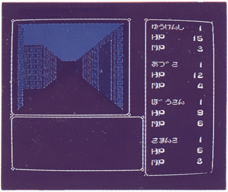
職業……僧侶

レベル……6

※彼ら以外にも多くの仲間がいます。

★操作方法

■3D画面



街の中、およびダンジョンは立体(3D)になっています。画面には、三歩先までの画面と、各キャラクターの現在の状態が表示されます。

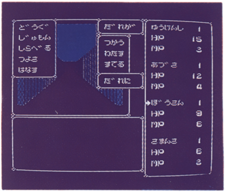
移動はコントローラーⅠの十字ボタンの上で前進。左右でそれぞれの方向を向き、下を押すとその場で後ろ向きとなります。扉は前に立ってAボタンを押すと、ドアをけ破り中に入ることができます。Bボタンを押すと、コマンドウインドウが表示されます。それぞれのコマンドの役割りは以下のとおりです。

■コマンド

①どうぐ

持ち物を「つかう」、「わたす」、「すてる」場合に使います。購入した武器や防具を身につけたり、アイテムを使う場合は「つかう」、持ち物を他の仲間に渡すには「わたす」、捨てる場合は「すてる」の

コマンドをそれぞれ選びます。コマンドの決定は、誰が→何を→どうする→誰に、の順におこないます。



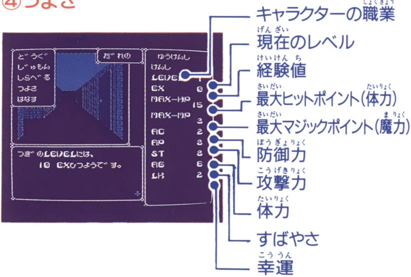
②じゅもん

魔法を使用するには、呪文をとなえなければいけません。コマンドの決定は、誰が→どの魔法を→誰に、の順におこないます。

③しらべる

自分の足元を調べられます。

④つよさ



⑤はなす

話しかけてくる仲間との会話に使います。

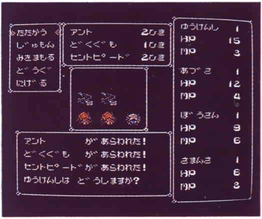
※手に入れた武器、防具は必ず「つかう」のコマンドで身につけてください。持っているだけでは攻撃力は上がりません。

■ボーナスポイント

各キャラクターはレベルアップごとにボーナスポイントがもらえます。ST.AG.LKのうちで上げたい能力を選び、Aボタンを押すと値が1増えます。訂正はBボタンでおこないます。ポイントの配分が終了したら、スタートボタンを押しゲームに戻ります。

★戦闘





各ダンジョンで、敵が出現すると戦闘シーンに入ります。敵の種類と数(最大3種類、9匹)が表示されますので「たたかう」か「にげる」を選択、決定します。「たたかう」を選ぶと、敵の配置が表示されます。敵のフォーメーションに応じた戦いを考えてください。コマンドの役割りは以下のとおりです。

たたかう

キャラクターが装備している武器で攻撃します。選択後どの敵を攻撃するかを決定してください。通常の武器は前列の敵に、飛び道具はどの敵に対しても有効です。

じゅもん

魔法による攻撃、または防御を行います。魔法の効果、有効範囲、消費MPについては、38ページを参照してください。魔法はその種類によって有効範囲が異なります。魔法を選択後、その有効範囲が限定されているものについては、対象となる敵、または味方のキャラクター（単独、または列単位）を選択、決定してください。

みをまもる

なにもおこなわず、敵の攻撃をさける場合に使います。通常より回避率が高くなります。

どうぐ

アイテムを使用します。また戦闘中、キャラクターがあやまって武器を落とした場合も、このコマンドで再度装備し直してください。（装備する回は攻撃は出来ません。）

にげる

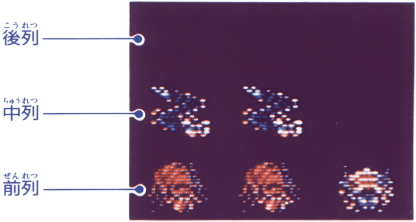
いったん「たたかう」のコマンドを選んだあとでも、このコマンドで逃げることができます。

「にげる」のコマンドは、いつ、誰が選択しても、その場で判定されます。成功した場合は3D画面に戻りますが、失敗した場合は敵の攻撃を受けるこ

とになります。

※敵の配列(フォーメーション)について

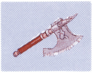
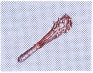
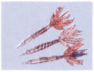
こちらに対して直接攻撃をしかけてくる敵は、前列の敵のみです。ただし、魔法が使える敵は、その場所を問わず魔法攻撃をしかけてきます。





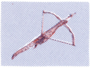
★武器

3つの街で売っている武器は以下のとおりです。ゴールドが増えてきたら、よりよい武器に買い換えていきましょう。また、武器はキャラクターの職業によって装備できないものがありますので、注意してください。武器はこれ以外にもダンジョンの中に眠っています。どんな武器があるのか!? それはあなた自身の力でみつけだしてください。

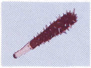
	武器	価格	剣	狩	僧	魔
	短剣	5G	○	○	○	○
	手おの	10G	○	○	×	×
	こんぼう	8G	○	○	○	×
	☆ダート	10G	×	○	×	×
	☆スリング	20G	×	○	×	×



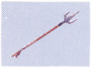
短刀 100G 剣狩僧魔
○○○×



☆アーバレスト 300G 剣狩僧魔
×○××



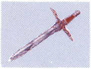
モール 200G 剣狩僧魔
○×○×



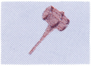
スピアー 250G 剣狩僧魔
○×××



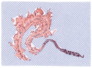
フレイル 1000G 剣狩僧魔
○×○×



ルーンソード 6000G 剣狩僧魔
○×××



ハンマー 8000G 剣狩僧魔
○×○×



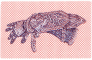
☆ほのおのむち 10000G 剣狩僧魔
×○××

☆印は飛び道具です。（狩人だけが持てます）

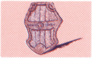
★防具

防具には盾とヨロイの2種類があり、両方そろえて使えば、より高い防御力を得られます。街で売っている防具は以下のとおりです。始めは手持ち金も少ないので、高い防具を1つ買うよりも、仲間全員に1つでも多く買い与えるのがいいでしょう。売っているもの以外にも、ダンジョンの中には強い防具が隠されています。

盾



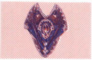
うでのたて 20G 剣狩僧魔
〇×〇×



きのたて 80G 剣狩僧魔
〇×〇×



てつのたて 160G 剣狩僧魔
〇×〇×



まほうのたて 15000G 剣狩僧魔
〇×〇×



たてのゆびわ 100G 剣狩僧魔
×××〇

ヨロイ



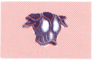
きぬのころも 15G 剣狩僧魔
〇〇〇〇



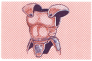
レザー 25G 剣狩僧魔
〇〇〇×



くさりよろい 300G 剣狩僧魔
〇〇〇×



スプリント 500G 剣狩僧魔
〇〇〇×



バンデット 2000G 剣狩僧魔
〇〇〇×



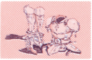
プレート 4000G 剣狩僧魔
〇×××



うろこよろい 5000G 剣狩僧魔
〇〇××



ヒートアーマー 15000G 剣狩僧魔
〇〇〇×



フルプレート 20000G 剣狩僧魔
〇×××

★アイテム

道具屋では、あなたの旅の手助けとなるアイテムを売っています。街で売っているアイテムとそれぞれの役割りは以下のとおりです。



くさのつゆ　20G
HPを回復します。



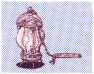
しろきのこ　40G
解毒効果があります。



ソルンのみ　100G
マヒした体を元に戻します。



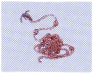
スムルのみ　120G
MPを回復します。



ランプ　50G
暗いダンジョンを明るく照らします。

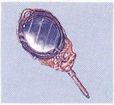


サークレット　80G
ダンジョンで迷ったとき、一瞬にして外へ運んでくれるでしょう。



なわばしご　250G
階段がない所を降りることができます。

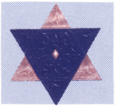
アイテムには、一度使うとなくなるもの、何度でも使えるもの、何度か使うとこわれて使えなくなるものがあります。その他にも、ダンジョンの中には、アイテムがなければ倒せない敵もいるので、くまなく捜し回ることが大切です。ここではそのアイテムのうちいくつかを紹介しましょう。



てかがみ　自分の周囲のマップを写し出します。



かぎ　ダンジョンの中には、鍵がかかっている扉があります。その扉を開くのに必要なのです。鍵は1つだけとはかぎりません。



せきばん　このゲームのシンボルアイテムです。非常に重要な役割りを果たします……。

★魔法

魔法使い系

魔法使いは、一般にそれぞれの街の修業場で、修業によって呪文を覚えることができます。悪しき心を持つ者(モンスター)の命を断つことから、いましめの魔法とよばれています。しかし、使い手が未熟だと、逆に自らの命を落としかねません。高度な魔法ほど、厳しい修業が必要になります。

効果記号の見方

A…いつでも使えます　全…全ての敵(味方)に有効です　B…戦闘中のみ使えます　列…1列目の敵に有効です　M…移動中のみ使えます　単…敵(味方)1人に有効です　E…敵に有効です　F…味方に有効です

スピアー　消費MP:2　効果:B単E
魔力を一点に集中し、敵モンスターの体をつらぬく。弓矢と同等の攻撃効果をもたらす

シャープ　20G　消費MP:3　効果:B単F
自分達よりも強い敵と戦う場合、攻撃力を高める魔法。

スリープ　100G　消費MP:3　効果:B列E
催眠魔法。これをかけられた敵は眠りに落ち、攻撃能力をいっさい失うだろう。

レジスト　200G　消費MP:2　効果:B単F
魔法攻撃に対する抵抗力を高めるが、味方からの魔法（防御・回復）もかかりにくくなる。

ボム　　　400G　消費MP:6　効果:B列E
火の玉＝ファイヤーボム攻撃ができる。効果は強力で、一列全部にかなりのダメージを与えられる。

スピード　900G　消費MP:2　効果:B単F
味方の動態視力を上げ、敵の動きを見極める力を高める。すなわち、攻撃をかわしやすくする魔法。

ストーム　1500G　消費MP:10　効果:B全E
魔物達を包んでいる大気を急激に冷却し、重度の凍傷と同等のダメージを与える。

バーサーク　1950G　消費MP:5　効果:B単F
敵との戦闘で芽生える恐怖心を消し、最大限の力を発揮できるが、回避率が下がり攻撃を受けやすい。

ドレイン　3000G　消費MP:3　効果:B単E
敵のMPを最少単位まで吸い取る。それにより、敵の使う魔法の回数を減らす効果をもたらす。

狩人・僧侶系

狩人と僧侶は、それぞれの街の寺院で呪文を覚えることができます。この呪文は、一般に生命の魔法とも呼ばれ、文字どおり命を守るための魔法

です。反面、生命をもたないものに対しては、強力な破壊力を発揮します。

キュアー　　　　　　　消費MP:2　効果:A単F

この魔法は、疲れた体をいやし、最大30ポイントまでHPを回復させることができる。

サンシャイン　20G　消費MP:8　効果:B列E

アンデッドモンスターに対して、絶大なる力を発揮する、強力な魔法。

アンチドーテ　100G　消費MP:2　効果:M単F

毒を受けた者の体を光で包み、毒を体中から消し去る効果を持っている。

シールド　200G　消費MP:2　効果:B単F

味方を見えない膜のようなもので包み、敵からの攻撃によるダメージを軽くする。

レストア　400G　消費MP:4　効果:A単F

キュアーの魔法をさらに強力にした魔法。最大50ポイントまでHPを回復させる。

リムーブ　600G　消費MP:20　効果:A単F

マヒした体に強烈な刺激を与え、戦闘可能な状態にまで体を回復させる。

アシッド　1200G　消費MP:2　効果:B単E

敵の防御力と注意力を一瞬にして引き下げて、通常よりも大きなダメージを与えられる。

アーマー　1500G　消費MP:4　効果:B全F
僧侶の魔法「シールド」と、魔法使いの魔法「レジスト」を合わせもった効果を生む。

ヒール　1800G　消費MP:8　効果:A単F
HPを最大値近くまで回復させるだけでなく、解毒・マヒ回復としての効果をもち合わせている。

リコール　2100G　消費MP:10　効果:M単F
戦闘で死んだ仲間のたましいを呼び戻す魔法。生き返った仲間はHPが最少単位なので要注意。

フレーム　3000G　消費MP:10　効果:B列E
数メートルにもおよぶ巨大な火柱を発生させ、敵に重度の火傷をおわせる。僧侶の高い知性が要求される魔法。

デス　6000G　消費MP:10　効果:B単E
敵のHPを最少単位まで吸い取り、死におとしいれる。有能な僧侶だけに代々伝えられてきたという門外不出の魔法。

＊アンデッドモンスター

　アンデッドモンスターとは、死からよみがえった、心臓をもたないモンスターのことです。彼らはその体を悪の力によってあやつられているにすぎません。倒すには、体をコナゴナに砕くか、悪の力を断ち切る以外にしか手段はありません…。



原案・企画・制作　株式会社 エム・エー・シー
発売元 株式会社スクウェア
〒110東京都台東区台東3-12-1 TEL.03-832-0857